Controles por defecto

Estos son los controles por defecto para teclado y ratón de AMERICAN McGEE PRESENTS: SCRAPLAND™

A PIE

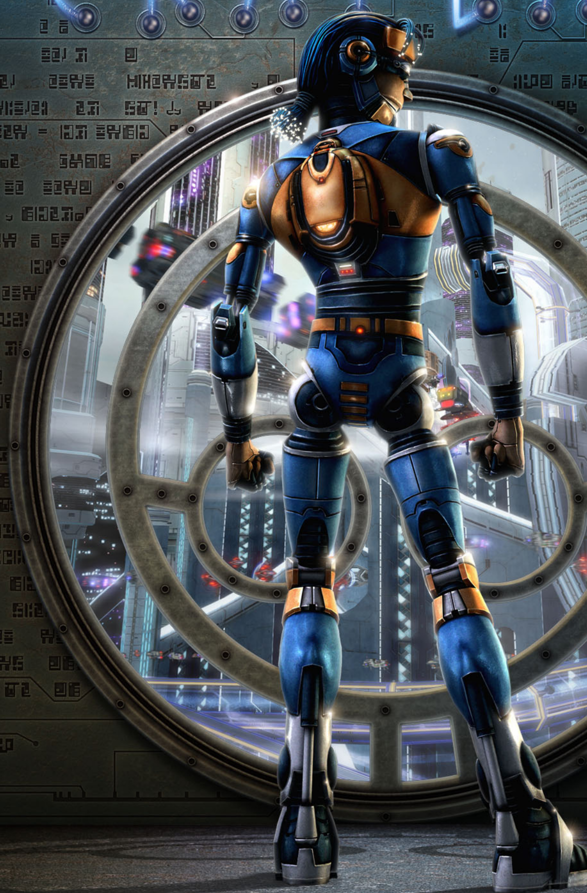
Avanzar	W
Retroceder	S
Desplazamiento lateral a la izquierda	A
Desplazamiento lateral a la derecha	D
Girar a la izquierda	Ratón
Girar a la derecha	Ratón
Mirar arriba	Ratón
Mirar abajo	Ratón
Andar/Correr	Mayús izdo.
Bloquear desplazamiento	Bloq. Mayús
Acción (Usar/Hablar)	Botón izquierdo del ratón
Acción especial	ESPACIO o Botón central del Ratón
Sobreescribir	Botón derecho del ratón
Siguiente opción	Rueda del ratón abajo
Opción anterior	Rueda del ratón arriba

EN LA NAVE

Avanzar	W
Retroceder	S
Desplazamiento lateral a la izquierda	A
Desplazamiento lateral a la izquierda	D
Girar hacia arriba	Ratón
Girar hacia abajo	Ratón
Girar a la izquierda	Ratón
Girar a la derecha	Ratón
Boost	Botón derecho del ratón
Arriba	R
Abajo	F
Bloquear desplazamiento	Mayús izdo.
Disparar	Botón izquierdo del ratón
Contramedida	ESPACIO o botón central del ratón
Siguiente arma	Rueda del ratón hacia abajo
Arma anterior	Rueda del ratón hacia arriba
Laser	1
Vulcan	2
Devastator	3
Tesla	4
A.T.P.C.	5
Enjambre	6
Inferno	7
Bloquear nave enemiga	E
Bloquear nave enemiga en el punto de mira	Q
Chatear (Multijugador)	T
Ver puntuación (multijugador)	TABULADOR

Para acceder a tu libro de viaje, pulsa **F1**.
Para acceder al menú o saltar escenas cinemáticas, pulsa **ESC**.

AMERICAN McGEE PRESENTS SCRAPLAND



Advertencia de Seguridad

Información sobre los ataques epilépticos fotosensibles

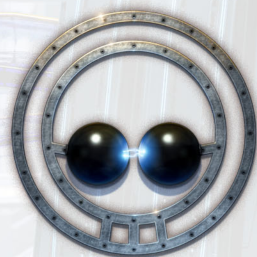
Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea de la consciencia. Además, pueden ocasionar una pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan o preguntarles si han sufrido los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes tienen más probabilidades de sufrir estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue si se siente somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



Índice

Mínimos

- PC con AMD o Pentium III a 1.0 GHz o superior
- Microsoft® Windows® 98 SE / 2000 / ME / XP (Home o Professional)
- 256 MB de memoria RAM
- Unidad de CD-ROM/DVD-ROM
- 1.70 GB de espacio disponible en disco
- Tarjeta de vídeo con 32 MB compatible con DirectX 8.1 y Pixel Shader 1.1
- Tarjeta de sonido 100% compatible con DirectSound
- Teclado
- Ratón
- Módem a 56.6 Kbps o superior para 1-4 jugadores en Internet; banda ancha o LAN a partir de 5 jugadores.

Recomendados

- PC con AMD o Pentium IV a 2.0 GHz o superior
- Microsoft® Windows® 98 SE / 2000 / ME / XP (Home o Professional)
- 512 MB de memoria RAM
- Unidad de CD-ROM/DVD-ROM
- 1.7 GB de espacio disponible en disco
- Tarjeta de vídeo con 64 Mb de memoria, compatible con DirectX 9
- Tarjeta de sonido 100% compatible con DirectSound.
- Teclado
- Ratón
- Módem a 56.6 Kbps o superior para 1-4 jugadores en Internet; banda ancha o LAN a partir de 5 jugadores.

Para instalar **AMERICAN MCGEE PRESENTS: SCRAPLAND™**, inicia Microsoft® Windows®, introduce el CD-1 en la unidad de CD/DVD-ROM y sigue las instrucciones que aparecerán en la pantalla.

Si la reproducción automática está deshabilitada, habrá que recurrir a la instalación manual:

1. haz doble clic con el botón izquierdo del ratón en el icono Mi PC;
2. a continuación, haz doble clic en el icono CD-ROM en la ventana que se ha abierto;
3. por último, haz doble clic en el archivo Setup.exe.



El robot D-Tritus se construyó a sí mismo en un lejano vertedero espacial y un buen día decidió explorar el universo y conocer otros seres. Su viaje le ha llevado en primer lugar hasta el asteroide Scrapland, habitado por una curiosa sociedad robótica.

En realidad Scrapland es la antigua Tierra, sobre-explotada por los humanos hasta hacerla inhabitable. La humanidad se marchó y llegaron los robots, a los cuales les importaba menos el lamentable estado del planeta; precisamente por eso le llamaron Scrapland... También por eso los robots no tienen muy buena opinión de los humanos, a quienes desprecian y sobre todo temen.

Entre los restos de incontables naves espaciales embarrancadas en Scrapland, los robots encontraron la Gran Base de Datos, una máquina que podía devolver la vida a cualquier robot muerto, siempre que sus datos estuvieran almacenados en ella. Así pues, la muerte no existe en Scrapland… Pero un buen día, el Arzobispo de Quimera –la ciudad de los robots- es asesinado, aparentemente por un humano. Cuando la GBD intenta revivirlo, se descubre que sus datos han sido robados, lo que significa que el Arzobispo está muerto de verdad.

D-Tritus encuentra trabajo como reportero en la prensa local y su primer cometido es hacer un reportaje sobre el horrible asesinato del Arzobispo. Todos piensan que el asesino es un humano enloquecido, pero...



En **American McGee presents: SCRAPLAND**™ controlas a D-Tritus, cuando va a pie, y su nave, cuando pilotas por las calles de Quimera. D-Tritus puede transformarse en 15 personajes distintos con habilidades especiales únicas. También puedes manejar cualquiera de las 20 naves disponibles, y crear tu propia colección de naves únicas, combinando libremente las piezas existentes. Hay cientos de combinaciones posibles.

Objetivo del juego

Tu objetivo es descubrir al monstruo asesino que anda suelto en la ciudad de los robots.

Pero en **American McGee presents: SCRAPLAND**™ puedes hacer muchas más cosas. El mundo del juego es realmente vivo y cambiante: puedes moverte libremente, pilotar por las calles de Quimera o entre los restos de naves abandonadas en el vertedero. Puedes visitar sus edificios más emblemáticos, conversar con sus habitantes; puedes participar en carreras, retar a combates, contratar a mercenarios, aceptar extravagantes apuestas, provocar el caos, suplantar personajes, burlar a la policía, buscar planos secretos entre los recovecos, asaltar el banco… la elección es tuya, pero eso sí: los habitantes de Scrapland no se quedarán esperando a que te decidas; ellos mismos tienen tareas que atender, y cualquier acción sobre ellos tendrá una reacción. ¡Pruébalo!

Presiona F1 y accederás al diario de D-Tritus donde podrás ver:

- qué tienes que hacer a continuación en la misión principal -*página amarilla*-;
- las Apuestas Locas que tienes pendientes -*página roja*- (*Ver sección “El Apostador Loco”);*
- los planos que ha encontrado Rusty y dónde están -*página azul*- (*Ver sección “El garaje de Rusty”*)

¡A mí la policía!

Siempre que hagas algo ilegal, la Policía irá tras de ti. Cosas como robar, destruir robots o naves, suplantar la personalidad de otros… Cualquier acción ilegal incrementa tu nivel de sospecha. Si éste llega al máximo, la alarma saltará y serás un criminal a los ojos del sistema: los

vigilantes te perseguirán allá donde vayas, acusándote e indicando tu posición a Policías Armados que intentarán destruirte; si vas en tu nave cuando salte la alarma, escuadrones de policías dispararán primero y... seguirán disparando después. La mayoría de ciudadanos que te vean te acusarán como criminal, así que esquiva a todos hasta que la alarma baje, y el sistema se olvide de tu amenaza -al fin y al cabo son robots y tienen una memoria limitada-. Recuerda que D-Tritus puede transformarse en otros personajes, y eso despistará a tus perseguidores siempre y cuando no te descubran transformándote en otro. Ten especial cuidado con los vigilantes, ellos son los únicos que sospecharán de ti cuando vayas disfrazado.

La Gran Base de Datos

La vida en Scrapland gira alrededor de la Gran Base de Datos, la fabulosa máquina resucitadora de robots. El arzobispo de Quimera y sus acólitos controlan la máquina y venden vidas extra por todas partes, aunque en el Templo de la ciudad puedes robarlas si eres valiente. Mientras tengas vidas extra, serás reconstruido en un lugar cercano si te ocurre cualquier percance. ¡Pero quédate sin vidas e irás directo a la cárcel!

El dinero es lo primero

Te pongas como te pongas, para sobrevivir en Scrapland necesitas dinero. Afortunadamente para ti, hay muchas formas de conseguirlo -aunque también de perderlo-:

Cualquier personaje o nave destruido deja algo de dinero que podrás coger si eres más rápido que los demás.

Los Scraplanders se pirran por las apuestas y siempre están dispuestos. Puedes hacerte rico en muy poco tiempo.

Si te gusta el peligro puedes ir al vertedero a exterminar alimañas, el gobierno local paga bien por esta actividad.

Si lo tuyo son las altas finanzas, acércate al banco y recibirás una lección de cómo conseguir dinero rápidamente. Pero si te gusta el dinero fácil, no tienes más que pasear por ahí a pie o a bordo de tu nave. Las reyertas, combates, ajustes de cuentas y robos son tan frecuentes que podrás hacerte rico sin peligro. Basta con que recojas el dinero que sueltan los demás.

No te preocupes demasiado si destruyen tu nave y no tienes dinero, siempre puedes recurrir a tu nave de emergencia (única e intransferible)… ¡Pero consigue otra cuanto antes, por tu propio bien! Si has tenido mala suerte y no tienes suficiente dinero para montar una de tus naves, roba una nave aparcada, puedes usarla para seguir jugando o también puedes venderla al chatarrero.

Una de las mejores formas de invertir tu fortuna es construyendo naves de combate, pero antes necesitas los planos de chasis, motores, armas y mejoras. A lo largo del juego, y escondidos por ahí, irán apareciendo planos para tus naves. Así que estate atento, ¡colecciónalos todos, hay 44 distintos!

Si las cosas se ponen feas...

¿Se te hace muy duro sobrevivir en Scrapland? ¿Desearías que alguien te salvase el trasero de vez en cuando? Tienes dos opciones: siempre puedes bajar el nivel de habilidad desde las opciones del juego y volver a subirlo cuando te sientas de nuevo seguro de tus fuerzas. Para ello, accede al menú, haz clic en opciones y a continuación selecciona el Nivel de Habilidad que desees.

La otra opción es contratar la ayuda de los mercenarios. Tan sólo por unas vidas extra, tendrás tus propios guardaespaldas, que se encargarán de quitarte de encima a tus enemigos, mientras les quede alguna vida extra o no te pierdan de vista, claro… A pesar de su aspecto y modales, puedes fiarte de ellos.

Lo más importante que debes tener en cuenta es que en Scrapland siempre hay una salida. No importa si estás arruinado, si tu rival es superior, si te quedaste sin vidas extra... No debes preocuparte, deja el problema para mejor ocasión y ve a retar a alguien, o a asaltar el banco, o a destruir escuadrones de obispos... Tienes cientos de cosas que hacer, todas ellas divertidas y lucrativas. En muy poco tiempo estarás forrado, pilotando tu propia fortaleza volante y podrás afrontar cualquier reto.

La pantalla del juego



Ⓐ Número de Vidas: Indica el número de vidas extra que le quedan a D-Tritus. ¡Que no llegue a cero o irás a la cárcel!

Ⓑ Dinero: Mantén este número lo más alto posible para comprar todo lo que necesites: armas, motores, chasis, blindaje, vidas extra…

Ⓒ Salud: Indica el nivel de salud de D-Tritus cuando vas a pie, y el blindaje de la nave cuando la pilotas. En cualquier caso, que no llegue a cero…

Ⓓ Boost: Indica el estado del boost. La estela azul y los motores destelleando indican que tu boost está cargado y listo para ser usado.

Ⓔ Intercomunicador: Cuando vas a pie, muestra objetos cercanos de interés o el rostro del personaje con el que estás hablando. Cuando pilotas una nave, muestra el objetivo seleccionado, datos de interés o el rostro de tu interlocutor.

Ⓕ Ventana de texto: Cuando te aproximas a algún elemento interactivo, muestra el tipo de acción que puedes realizar. Cuando hablas con un personaje muestra las preguntas que puedes hacerle y también las respuestas que él te da.

Ⓖ Radar 2D: Te ayuda a orientarte por los escenarios, tanto interiores como exteriores. Muestra varias cosas:

Objetivos de misión: Flechas amarillas y azules.
Lugares de interés: Estaciones de metro, el garaje-nave de Rusty y el garito del Apostador Loco.
Enemigos: Indicados con pequeñas flechas rojas.
Amigos: Indicados con pequeñas flechas verdes.

Ⓗ Arma seleccionada: Muestra el arma seleccionada en ese momento, la mejora que lleva montada (si la lleva) y el nivel de uso de la mejora (sólo en modo multijugador).

Ⓘ Tipo de munición: Indica el tipo de munición que usa el arma seleccionada.

Ⓙ Número de bahías: Indica el número de bahías de tu nave ocupadas por el arma seleccionada.

Ⓚ Munición: Indica la cantidad de munición que nos queda para el arma seleccionada.

Ⓛ Acción especial: Muestra un icono representativo de la habilidad del personaje en que estés convertido. Es de color blanco cuando puedes usar la habilidad, rojo cuando no puedes y destelleante cuando la estás usando.

Ⓜ Nivel de energía: Esta barra muestra la energía necesaria para usar tus habilidades.

Ⓝ Baterías extra: Cada uno de estos iconos es una carga completa de la barra de energía y se van usando automáticamente a medida que las necesitas. Puedes conseguir hasta 4 baterías extra.

Ⓞ Alarma: Esta barra muestra el nivel de sospecha que has provocado en la policía.

Quimera, la ciudad

Quimera es el nombre de la ciudad que los robots construyeron en el asteroide Scrapland. La ciudad se divide en cuatro zonas interconectadas por túneles y por el recién inaugurado sistema de transporte público: el Centro, el Distrito Comercial, la Zona Industrial y el Vertedero. Cada una de estas zonas tiene uno o más edificios emblemáticos, a los que se puede acceder desde el exterior, posando tu nave en una bahía de aterrizaje, o directamente a pie, haciendo uso del transporte tubular.

El Centro de la ciudad

El corazón de la ciudad abarca una maraña de rascacielos, complejos residenciales y edificios administrativos. El nuevo servicio de transporte tubular permite acceder a los edificios más representativos.

El Ayuntamiento

Sede del Alcalde y su legión de funcionarios. El Ayuntamiento es lo primero que ve cualquier visitante al llegar a Quimera. Su hall hace de terminal de llegada para los usuarios del ascensor orbital. Este edificio es un laberinto burocrático poblado por robots que harán todo lo posible por no ayudar en nada.





La Prensa

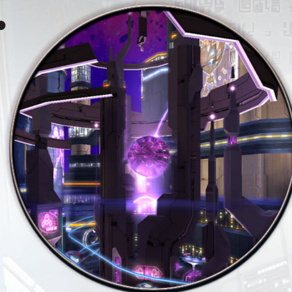
Desde aquí los periodistas mantienen a los habitantes al corriente de la actualidad quimeriana, principalmente carreras, combates, escándalos y pequeños cotilleos de sociedad.

El Distrito Comercial

En la tumultuosa vida quimeriana no todo son carreras y combates, también hay sitio para los negocios. La zona comercial alberga la empresa más rentable de todo Quimera.

El Templo

El Templo es la sede oficial de la GBD. En el Templo, huestes de obispos cuidan y mantienen la GBD, velan por la correcta gestión de los datos de cada robot... Dicho de otra manera, llevan el negocio de la vida eterna... Y lo llevan bien a juzgar por el lujo del que se rodean.

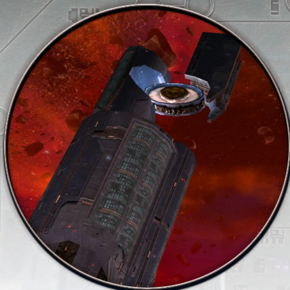


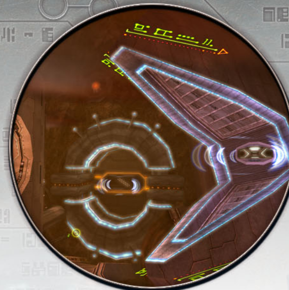
El Distrito Industrial

Como toda metrópoli, Quimera posee una gran zona industrial, compuesta por miles de edificios-máquina que extraen y procesan la energía y materiales necesarios para subsistir. Miríadas de sucios edificios y kilómetros de tuberías oxidadas describen un escenario laberíntico donde miles de vehículos de transporte y naves de combate circulan bajo la vigilante mirada de la omnipresente policía, que tiene aquí su sede.

La Comisaría

El Cuartel General de la Policía es zona de guerra. Los policías armados se disparan entre sí, en constantes sesiones de "entrenamiento", provocando "daños colaterales" a todo aquel incauto que se ponga en medio del fuego cruzado. La oficina del Jefe de policía también es su gimnasio particular y dormitorio (¿para qué querrá una cama un robot?). Otras instalaciones destacables son los calabozos, donde va a parar todo robot que no tenga dinero para pagar más vidas extra.





El Garito del Apostador

Está localizado en los restos de un antiguo crucero estelar, entre la Zona Industrial y el Vertedero. Es el lugar más popular de Quimera; aquí acuden sus estresados habitantes en busca de diversión, buena música y mercurio. Desde la comodidad de su despacho, el Apostador Loco dirige su emporio de apuestas. Para acceder a sus *SuperApuestas Locas*, y los suculentos premios -*mejoras para tus armas*-, tendrás que cumplir multitud de pequeñas pruebas de habilidad repartidas por toda Quimera, conocidas como *Apuestas Locas*.



El Banco

Es un emplazamiento realmente siniestro. A lo largo de los siglos, el Banquero y sus acólitos han ido amasando una gran fortuna, gracias a su desarrollado instinto para los negocios. Guardan sus riquezas bajo la bóveda, pero no te será nada fácil hacerte con ellas.

El Vertedero

Limítrofe con la Zona Industrial, se encuentra el mayor vertedero de naves estelares a este lado de la galaxia. Miles de naves colosales de todas las civilizaciones conocidas descansan aquí, el lugar donde los piratas espaciales almacenaban el producto de sus fechorías tiempo atrás. Poca gente sería tan temeraria como para vivir aquí, pero poca gente es tan temeraria como los mercenarios. Quizá porque son los únicos habitantes de Scrapland a los que no les está permitido comprar vidas extra. No esperes que el transporte tubular te lleve a ninguno de sus escondrijos; al fin y al cabo, son secretos.



D-TRITUS

Es el protagonista de **American McGee presents: Scrapland**™.
D-Tritus se hizo a si mismo en un lejano vertedero espacial. Un buen día construyó una nave y partió en busca de otros seres. El destino quiso que su primera parada fuese Scrapland. Alegre, dicharachero, inteligente y algo despistado, D-Tritus es alguien de quien te puedes fiar. D-Tritus posee una curiosa habilidad, que consiste en acelerarse a si mismo momentáneamente, cambiando de fase, lo que le permite atravesar materia robótica *viva*. Esto causa la destrucción de cualquier robot que entre en contacto con D-Tritus, así que ¡cuidado con lo que haces!



RUSTY

Es el mecánico de Scrapland. Habita en una nave mugrienta y destartalada que utiliza de garaje. Años atrás, Rusty fue mercenario, un matón sanguinario y cruel. Pero la edad no perdona y ahora se gana la vida construyendo y reparando naves de combate. Rusty permite que D-Tritus guarde las naves en su garaje y se encarga de avisarle cuando encuentra planos escondidos en alguna parte. Con los planos y su máquina constructora, Rusty puede montar cualquier nave.





SPOOT-NICK

Es un robot alienígena natural del planeta de los *desmaterializadores*. Es muy amigo de Rusty, el mecánico. Nervioso pero majo, Spoot-Nick acompaña a D-Tritus dentro de las naves, ayudando en la navegación y regenerando el casco dañado en los combates. También puede teletransportar cualquiera de tus naves desde el garaje hasta donde estés.



EL JEFE

El jefe de D-Tritus es la cabeza visible de la prensa y un adicto al trabajo que no suele salir de su despacho. Es bastante severo, pero a diferencia de los otros prebostes, es educado, sensato y no se dedica a pisotear a los demás. Su matriz está encriptada, por lo que no puedes convertirte en él. Se dice que su ***Condena*** es la mejor nave de combate de todo Scrapland, pero la verdad es que no se deja ver mucho por ahí.

HUMPHREY

Colega de D-Tritus y mano derecha del Jefe. Consúltale siempre que puedas para obtener información de primera mano. Su matriz también está encriptada por lo que no puedes transformarte en él. La nave de Humphrey recibe el nombre de ***Schizo***.





BERTO

Es reportero y el mejor amigo de D-Tritus. El Jefe no se fía ni un pelo de Berto por lo que lo utiliza más como chico de los recados que como periodista. Pese a su aspecto de pirado, Berto es un buen tío, un robot lleno de recursos y un piloto muy capaz con su ***Limón Loco***.

La habilidad especial de Berto consiste en girar sobre sí mismo como una peonza, activando una dinamo en su interior que genera una luz cegadora; muy útil a la hora de escapar.

BETTY

Betty es toda una mujer. Es la novia del Jefe y la presentadora de los informativos con más audiencia de Quimera, así que es la cara más famosa del asteroide robótico. Pero en Scrapland no es conocida sólo por eso, sino por su asombrosa habilidad a los mandos de su excelente nave, ***Rayo de Luna***.

Betty es la bomba, literalmente. Su habilidad especial genera una explosión cuya onda expansiva aniquila todo aquel que se encuentre en su radio de acción. Puede cargarse multitud de enemigos en un santiamén.





SEBASTIÁN

Es una antigua cámara de fotos que ha visto cosas que vosotros no creeríais.
Es el único robot que sabe cómo piratear la Gran Base de Datos para replicar físicamente cualquier semejante.

EL ARZOBISPO

Controla el negocio más próspero de Quimera: resucitar a la gente a cambio de unos pocos $craps. Antiguo genio del latrocinio, robó la GBD a los mercenarios, quienes la habían encontrado en el interior del vertedero, y fundó su propio negocio dedicado a proporcionar la vida eterna a los robots. Pomposo y superficial, no le interesa nada más que él mismo. Su nave de combate, ***Inquisidor***, es todo un prodigio al alcance de pocos bolsillos.





LOS OBISPOS

Básicamente son agentes de seguros convertidos a la fe de la ociosidad. Son taimados, ingeniosos y unos apasionados de los combates a muerte, pues siempre tienen las de ganar. No es de extrañar, pues, que las naves que pilotan, las ***Ira***, sean verdaderas máquinas de matar. Todos los obispos van armados con lanzadores de plasma en las palmas de las manos, por si acaso la gente "no disfruta de su inmortalidad más a menudo".

EL ALCALDE

El Alcalde es el pez gordo de la política en Scrapland. Y como todo buen político, miente más que habla. Vago y corrupto, sólo le interesa aparecer en portada, cuanto más, mejor. Amigo íntimo del Jefe de policía; suelen reunirse a menudo para amañar las elecciones y planear arrestos. Su nave, ***Corsario***, está diseñada especialmente para el confort. Pero que no te engañe su aspecto, es muy poderosa. Su habilidad le viene por deformación profesional: sus discursos duermen al más pintado.







LOS FUNCIONARIOS

Se encargan de la burocracia de Quimera. Son antipáticos y perezosos, insoportables. Supuestamente trabajan para el público pero huyen despavoridos a la que alguien se les acerca. Son capaces de distorsionar el tiempo con tal de escaquearse. Sus naves ***Piraña*** son todo velocidad.

EL JEFE DE POLICÍA

Se pasa la mayor parte del tiempo jugando al póquer con sus subordinados. No se le conoce otra actividad o talento. Su nave ***Goliat*** es la viva imagen de su dueño. Rudo, bravucón y algo *lento*, tiene la habilidad de eructar estrepitosamente, lo que provoca insoportables ataques de risa en los polis que están cerca.



LOS POLIS

Los policías no son muy populares en Quimera. La arrogancia y la extorsión son sus aficiones. Patrullan por la ciudad a bordo de sus poderosas naves: ***Pulga, Mosca, Escarabajo, Abejorro y Libélula.*** Son pilotos temibles y siempre atacan en grupo. Darles esquinazo, sin embargo, es casi tan fácil como provocarles. Convertido en poli, podrás recolectar dinero a costa de los pobres transeúntes. Pero cuidado al exigir dinero a un obispo, podría enfadarse...



LOS POLIS ARMADOS

De hecho son simples policías dentro de un enorme exoesqueleto mecánico con ruedas de avión y un gran cañón de impulsos electromagnéticos como brazo derecho. Desintegran sin consideración a cualquiera que esté siendo acusado por los vigilantes, a los propios vigilantes si se ponen a tiro y a todo el que les de la oportunidad.

LOS VIGILANTES

Actúan como el Gran Hermano que todo lo ve. Estos robots tan irritantes patrullan por el interior de los edificios, con su único ojo bien abierto y el dedo dispuesto para apuntar a los criminales. Impertinentes y paranoicos, sospechan de todo el mundo. Si detectan cualquier posible infracción, apuntarán al acusado y le perseguirán sin descanso, mostrando su posición a los violentos policías armados. En eso consiste su habilidad: señalar robots para que el sistema los tome por delincuentes. Esto puede proporcionarte importantes ventajas.





LOS GUARDIANES

Protegen algunas zonas de seguridad permitiendo la entrada sólo al personal autorizado. Están pegados a las paredes, así que nunca abandonan su puesto de trabajo.

EL BANQUERO JEFE

Es el habitante más anciano de Scrapland y posiblemente el más rico. Huraño, tacaño y algo senil, se dedica principalmente a contar y recontar las riqueza que ha ido acumulando tras años y años de conceder préstamos. Su formidable nave de combate responde al nombre de ***Depredador***. En un santiamén, es capaz de absorber grandes cantidades de dinero de varios personajes al mismo tiempo.



LOS BANQUEROS

Estos peculiares personajes no tienen ojos, así que no pueden ver. Sin embargo, su desarrollado instinto para los negocios les permite detectar clientes potenciales y morosos.
Siempre sabrán quién eres te vistas como te vistas.
Corteses y amables, no dejes que te engañen: tan pronto como les des la espalda, te dejarán limpio. Son formidables oponentes a borde de sus ***Avaricia,*** un prodigio tecnológico de maniobrabilidad.
La habilidad de los banqueros no es otra que robar dinero de forma sibilina. Ponte detrás de una víctima, no se dará ni cuenta.

EL APOSTADOR LOCO

Este excéntrico controla el asunto de las *Apuestas* y *SuperApuestas Locas* desde su local. Si deseas ser alguien en Quimera no tienes más que hablar con él. Por alguna extraña razón su matriz no figura en la GBD, o sea que no puedes transformarte en el Apostador Loco.





LOS MERCENARIOS

Viven en el vertedero desde que el Arzobispo les robó la GBD y los desterró. No están registrados en la GBD por lo que cuando un mercenario muere en combate no puede ser reconstruido, muere de verdad. Normalmente, podrás encontrar a estos proscritos en el garito del Apostador Loco, bebiendo mercurio y esperando que alguien los contrate, a ellos y a sus maravillosas naves: Chico Malo, Armagedón y Apocalipsis. Eso sí, no aceptan dinero, sólo vidas extra. De vez en cuando hacen incursiones en Quimera, destruyendo todo cuanto se les pone por delante, especialmente obispos.

LOS MOSQUITOS

Viven en el vertedero en colonias de miles de individuos, entre la chatarra, alimentándose de metal. A la que detectan algún robot, vuelan en enjambre hacia él y le atacan en grupo.





LOS CAZAS LOCOS

Estos robots formaban parte de la dotación de un crucero que se estrelló en Scrapland hace miles de años. A pesar del accidente, la mayoría de los cazas no sufrieron daños y siguen patrullando los alrededores, controlados ciegamente por el antiguo cerebro electrónico del crucero aún en funcionamiento.

LOS ENFERMEROS

Son personajes voladores que usan su martillo para resetear robots fuera de control o que estén funcionando mal, golpeándoles en la cabeza. Y precisamente ésa es su habilidad especial: golpear con su martillo a otros personajes, lo que provoca su aturdimiento o recuperación, según su estado. Ten cuidado, a las grapadoras no les sientan muy bien esos golpes…



LOS MENSAJEROS

Estos veloces robots voladores hacen recados. Trabajan codo con codo con los funcionarios. Los mensajeros recogen los tubos que contienen datos oficiales para que los funcionarios los procesen y conviertan en permisos, órdenes ejecutivas, edictos municipales...
La competencia entre los mensajeros es feroz: se atacan mútuamente para conseguir los tubos de datos. Puedes conseguir algo de dinero entregando tubos. Los mensajeros están provistos de un brazo aturdidor que pueden emplear contra otros robots, ya sea para dejarlos fuera de combate momentáneamente, o para robarles el tubo de datos.



LAS GRAPADORAS

Encontrarás grapadoras rondando por los escritorios.
Se pasan el día buscando algo de papel que grapar, pero el papel ya no se usa y las grapadoras se mueren de aburrimiento.
Si te transformas en grapadora, podrás saltar y colarte por lugares pequeños.



El garaje de Rusty



El garaje de Rusty es una nave destartalada que vaga por la ciudad en busca de clientes. Lo encontrarás siempre cerca de ti. Cuando quieras ir, sigue la llave inglesa de tu radar. Si la llave parpadea significa que tienes planos en el garaje que todavía no has visto.



En Rusty's tienes a tu disposición varias plazas de garaje donde guardar tus naves. Además a lo largo del juego, Rusty te irá avisando de nuevos planos que van apareciendo. Puedes consultar en cualquier momento tu diario para saber dónde están y cuántos son. Todos los planos que consigas irán a parar instantáneamente al garaje de Rusty.

Recuerda que no necesitas ir al garaje para cambiar de nave. Spoot-Nick puede materializar cualquiera de tus naves si se lo pides. Sólo necesitas ir al garaje de Rusty para construir o modificar una nave.

¿Qué necesito para construir una nave?

Necesitas planos de chasis, motores y armas. Los planos están escondidos por ahí, tienes que encontrarlos y sacar una foto. Con los planos podrás construir tus naves en el garaje de Rusty. Combina los chasis, los motores y las armas como quieras, las posibilidades son enormes.

Tendrás que pagar a Rusty por los materiales que uses para construir tus naves, o sea, cada vez que construyas un motor, un chasis o un arma tendrás que desprenderte de cierta cantidad de dinero. Podrás recuperar esa cantidad reciclando las piezas, o sea que no perderás nada por experimentar. Una vez construidos, tus naves se almacenarán en los nueve hangares disponibles dentro del garaje.

Cuando quieras cambiar de nave o reconstruirla, simplemente díselo a Spoot-Nick: puede teletransportar cualquiera de tus naves hasta donde estés.

¿Cómo construyo una nave?

Muy fácil. La máquina constructora de naves de Rusty ofrece toda la información necesaria dividida en carpetas: ***Hangar, Motores, Armas*** y ***Blindaje***. Veamos cómo funciona cada una:

Hangar

Muestra los nueve hangares de que dispones para almacenar tus naves. Puedes seleccionar el que quieras para construir una nueva nave o seleccionar el hangar donde guardaste la nave que quieres modificar.



Si seleccionas un hangar vacío, la máquina te pide que elijas un chasis. Utiliza las flechas para seleccionarlo. Una vez hayas elegido un chasis, haz clic en el icono nave para construir una.



Si seleccionas un hangar ocupado, la máquina te muestra la nave que está guardada en él.

Si seleccionas un hangar que contenía una nave que ha sido destruida, la máquina te permite reconstruirla tal como estaba. Para hacerlo, haz clic en el botón con la llave.



Si quieres reciclar por completo una nave y recuperar el dinero que te costó, selecciónala y luego haz clic en el botón de reciclaje.



En la ventana del hangar también verás la ficha técnica de las naves, un recuadro que describe brevemente los parámetros que debes tener en cuenta cuando construyas tu nave.



Boost: Todas las naves que pilotas tienen un dispositivo turbo que necesita un tiempo para recargarse.

Velocidad Máxima: Indica la velocidad que puede alcanzar tu nave. El gráfico muestra su aceleración.

Armas: El recuadro de armas indica cuántas de cada puedes montar en tu nave. Si la nave ya está construida, también indicará cuántas hay montadas de cada clase.

Blindaje: Indica la resistencia o fuerza del caso de tu nave.

Peso: Indica el peso actual de tu nave y el peso máximo que puede soportar.

Motores



Tu nave no puede volar sin ellos. La máquina de Rusty muestra una lista de los motores disponibles. Muchas naves pueden equiparse con más de un motor, o sea que debes indicar dónde quieres montar cada uno.

Tu nave gira 180º cuando estás montando los motores y se ven los puntos donde anclarlos. Si hay más de un punto de anclaje debes seleccionar uno para montar los motores. Luego selecciona el tipo de motor de la lista y móntalo.

No olvides que los motores pesan y tu nave podría no aguantarlos. Un motor rojo indica que no puedes montarlo. Prueba a aligerar peso.

Si quieres reciclar un motor montado en una nave, selecciona el punto de anclaje y luego haz clic en el botón de reciclaje.



Armas



Para montar armas en tu nave, sigue los siguientes pasos:

1.- Selecciona el arma que quieras de la lista de armas disponibles -puede ser que todavía no las tengas todas-.

2.- Decide cuántas armas de ese tipo quieres. Algunas naves pueden equiparse con más de un arma de cada tipo. Por ejemplo, podrías montar una, dos o tres Vulcan. Haz clic sobre el icono para montar un armar y haz clic de nuevo para desmontarla.



También puedes montar mejoras de armas -si las tienes-. Puedes verlo en la sección “Mejoras” de esta misma ventana de armas. Si no tienes ninguna mejora, verás un signo de interrogación en vez del icono de la mejora. Cada arma admite dos mejoras distintas, pero sólo podrás montar una de ellas, tendrás que escoger.

Ten presente que las armas también pesan y tu nave podría no soportarlo. Si ves un icono de arma en rojo, significa que no puedes montar esa arma. Intenta aligerar peso.



A continuación tienes algunos detalles sobre cada una de las armas y sus mejoras y contramedidas:



Vulcan.- Ametralladora con alta cadencia de tiro, gran alcance pero poca potencia. El sistema de apuntado orienta el cañón automáticamente hacia el blanco, pero es bastante lento así que es mejor apuntar manualmente o malgastarás la munición. Las mejoras para la Vulcan son:



Precisión: Mejora la velocidad de giro del cañón, lo que facilita acertar en el blanco.



Cadencia: Mejora la cadencia de disparo. Si eres de gatillo fácil te quedarás sin munición en un instante.



Devastator.- Un auténtico cañón antiaéreo que dispara balas explosivas a una cadencia bastante menor que la Vulcan. El sistema de apuntado orienta el cañón automáticamente hacia el blanco, pero es bastante lento así que es mejor apuntar manualmente o malgastarás la munición. Las explosiones pueden afectar a varias naves a la vez, pero ten presente que se dispersan mucho con la distancia, así que usa esta arma para enemigos cercanos. Puedes mejorarla de dos maneras:



Dispersión: Reduce la dispersión de las explosiones y por tanto facilita acertar en el blanco.



Rango: Aumenta la potencia de las explosiones, pudiendo afectar a más enemigos simultáneamente.



Vulcan y Devastator utilizan balas estándar como munición. Si tienes cualquiera de estas armas seleccionada, puedes usar la contramedida "**nube sucia**" que crea una nube de fragmentos metálicos que atascan los motores de otras naves e incluso misiles. Es especialmente útil cuando se trata de escapar.



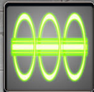
Tesla.- Esta arma crea un arco voltaico entre tu nave y el objetivo, generando un rayo que electrifica la nave enemiga hasta su destrucción. El sistema de apuntado puede seguir al blanco una vez ha sido "enganchado" por el rayo. Esta arma es altamente destructiva aunque su rango es bastante limitado. Puede ser mejorada de las siguientes formas:



Precisión: Mejora la precisión del sistema de apuntado. No necesitarás apuntar con precisión al blanco para acertarle.



Atracción: Esta mejora genera un campo magnético que atrae el objetivo a tu nave dificultando su huída mientras el rayo lo destruye. Muy útil contra enemigos escurridizos.



ATPC.- Arma de antimateria emblema de los mercenarios. El arma genera un proyectil que colapsa la materia a su paso. El sistema de apuntado identifica al blanco antes de disparar. Es un arma fácil de usar, tiene mucho alcance y los proyectiles se mueven a la velocidad de la luz. Pero también es un arma que necesita mucha energía y tiene una baja cadencia de disparo ya que necesita recargarse. Puede mejorarse con:



Radio: Incrementa el radio de daño alrededor del proyectil.



Cadencia: Incrementa la cadencia de disparo gracias a una distribución más eficiente de la energía.



Tesla y ATPC utilizan energía como munición. Si tienes cualquiera de estas armas seleccionada, puedes usar la contramedida "**nube eléctrica**" que crea una nube que interfiere todos los sistemas de las naves enemigas incluyendo el apuntado. Los misiles también pierden su guía si pasan a través de una nube eléctrica.



Misiles Enjambre: Esta arma dispara grupos de pequeños misiles que vuelan hacia el objetivo en formación de enjambre. El sistema de apuntado identifica al blanco y le sigue antes de que dispares el arma. El misil guía está en el centro del enjambre y todos los demás le siguen a él. Si el enjambre colisiona con un obstáculo algunos misiles explotarán, pero el resto seguirá hacia su objetivo o hasta que el misil guía explote. Las mejoras para este arma son:



Giro: Mejora el sistema de guiado de los misiles.



Velocidad: Incrementa la velocidad de los misiles.



Misiles Inferno: Un arma de destrucción masiva a tu disposición. El Inferno dispara misiles con cabezas nucleares. La explosión destruye cualquier nave que esté cerca. El sistema de apuntado identifica el blanco y le sigue antes de que dispares el arma. Estos misiles son muy lentos. Para mejorarlos prueba con:



Rango: Incrementa el radio de la explosión. Úsalo sólo en campo abierto o lo lamentarás.



Napalm: El proyectil contiene un fluido inflamable que incendia todas las naves afectadas.



Los misiles Enjambre e Inferno utilizan munición explosiva. Si tienes cualquiera de estas armas seleccionada, puedes usar la contramedida "**bomba sónica**" que explota por proximidad de cualquier nave o proyectil y proyecta una burbuja de sonido que desvía cualquier objeto de su trayectoria. Muy útil también para proyectarse uno mismo a altas velocidades.

Blindaje



Usa las flechas para aumentar o disminuir el blindaje de tu nave.





El Apostador Loco

El Apostador Loco es un tipo extravagante. Disfruta apostando por cualquier cosa y contra cualquiera. Estas apuestas reciben el nombre de Apuestas Locas. Puedes consultar tus ***Apuestas Locas*** pendientes en la página roja de tu diario. No dependen de las misiones o del sitio en que te encuentres, puedes aceptar cualquiera de estos rocambolescos retos siempre que te apetezca.

El Apostador Loco te recompensará dependiendo del interés que pongas en las apuestas. Cada tres Apuestas Locas que ganes, tendrás derecho a participar en una ***SuperApuesta Loca***: un combate singular contra rivales de prestigio y en lugares muy especiales. Los premios por ganar SuperApuestas Locas son mejoras para tus armas. Mejor que prestes atención al Apostador Loco y sus excentricidades porque las vas a necesitar.







AMERICAN MCGEE PRESENTS: SCRAPLAND™ admite soporte Multijugador a través de LAN e Internet.

Modos de juego

Death Match: Todos contra todos. Gana el jugador que consiga derribar más naves que sus rivales.

Flag Hunt: Todos contra todos. Gana el jugador que consiga más banderas que sus rivales.

One Flag: Todos contra todos. Hay un testigo que permite marcar zonas. Gana el jugador que marque más zonas portando dicho testigo.

Team Death Match: Juego por equipos. Gana el equipo que consiga derribar más naves que el otro.

Team Flag Hunt: Juego por equipos. Gana el equipo que recoja más banderas que el otro.

Team One Flag: Juego por equipos. Un testigo permite a cada equipo marcar sus áreas. Ganará el equipo que consiga marcar más zonas portando ese testigo.

Cómo crear un servidor

En las opciones del Menú Principal, haz clic en Multijugador y selecciona Crear Juego.

Escribe un nombre para el servidor y selecciona un modo de juego (Death Match, Flag Hunt…)

Introduce el número máximo de jugadores y el límite o puntuación para conseguir la victoria.

Escoge los mapas donde quieres que tengan lugar las partidas y luego haz clic en Crear Juego.

Cómo conectarse a un servidor

En el Menú Principal, haz clic en Multijugador y luego en Unirse a Juego.

Elige si quieres conectarte al servidor a través de Internet, Red Local, o si quieres conectarte a un servidor específico -especificar IP-.

Pulsa Refrescar para que se actualice la lista de servidores.

Selecciona una partida de la lista y luego pulsa Unirse a Juego.

Garaje

En cualquier momento de la partida puedes ir al garaje y cambiar la configuración de tu nave. Pero estos cambios no serán efectivos hasta que te maten y vuelvas a la partida o salgas del juego y vuelvas a entrar.



Créditos

Enlight Software Ltd.

Director de Edición
Trevor Chan
Paul Lombardi

Productor Ejecutivo
American McGee

Productor
Parrish Rodgers

Equipo de Edición
Bernard Yau
Clive Cheng
Hillwins Lee
Andy Grimbal

Jefe Control de Calidad
Martin Leung

Control de Calidad
Ron Leung
Robin Lam
Tim Chan

Coordinador de Pruebas
Hillwins Lee

Probadores
James Martin
Landon Bolt

Zeta Multimedia

Gerencia
Xavier Prats

Dirección de Producción
Mònica Gómez

Dpto. de Producción
Francisco Navarro

Colaboradores
Lydia Cantón
Borja Cabrero
David Salvany

Dirección de Marketing
Gemma Gispert

Dpto. Comercial
Antonio Ferreira
Ismael Núñez
Roger Torroella

Administración y Finanzas
Silvia Ortega
José Luis Rodríguez

Animación del Logo
Tomàs Basses



Mercury Steam Entertainment

Historia y Diseño del Juego
Enric Alvarez

Equipo de Diseño
Luis Miguel Quijada
Darío Halle
Raúl Rubio-Munárriz

Jefes de Programación
Carlos Rodríguez
Darío Halle

Programador de I.A.
José Antonio Martín

Programador de FX
José González

Programador de Lógica
José Luis Márquez

Director Artístico
Rafael Jiménez

Diseño Gráfico & Texturización
Javier "Chope" Castro
Luís Tomás
Mercedes Rodrigo
Juan Antonio Alcázar
José Luis Molina

Director Modelado y Animación
Alberto Sendín

Modelador
Luis Miguel Quijada

Animador
Luís Moreno

Director Diseño de Niveles
Daniel Alcázar

Diseño de Niveles
Ignacio Abad
Raúl Rubio-Munárriz
Juan Antonio Alcázar

Ingeniero de Sonido
Emilio Gutiérrez

Música Original
Eugeni Martínez
Oscar Araujo

Casting y producción Doblaje
Oscar Araujo

Técnico de Sonido
Emilio Alquézar

Voces
Raúl Llorens
Alfonso Vallés
Lluis Marco
Jordi Ribas
Alberto Miézar
Isabel Valls

Gerencia
Pablo Rubio
Ignacio Navas

Asistente Producción
Mercè Salichs

Probadores Internos
David Byron González
Raúl Rubio-Munárriz
Ignacio Abad
Juan Antonio Alcázar
Dani Alcázar
Javier Castro
Luís Moreno
Luís Tomás

Director de Proyecto
Enric Alvarez

Servicio técnico

Si tienes dificultades técnicas con **American McGee presents: Scrapland™**, ponte en contacto con: *hotline@zetamultimedia.es*

